VIP
ECNOLOGÍA Y COLECCIONISMO
34
GAMERVIP
ESPECIAL
CENSURA
Y VIDEOJUEGOS
BATTLEFIELD 1
FINAL FANTASY XV
PERSONA 5
ANÁLISIS OVERWATCH UNCHARTED IV DARK SOULS III
QUANTUM BREAK KILLER INSTINCT (PC) SENRAN KAGURA
REVISTA
GAMERVIP.CL
CHILE $1.990

Todos los Estrenos están en HOBBIE GAMES

PREVENTA >>>>>>>> PRE COMPRA TU JUEGO DE PS4, XBOX O LA CONSOLA QUE DESEES EN NUESTRA WEB Y ASEGURA TU STOCK, VISITANOS EN HOBBIEGAMES.CL

TITULOS YA DISPONIBLES EN NUESTRA TIENDA O EN HOBBIEGAMES.CL

WWW.HOBBIEGAMES.CL

!TENEMOS JUEGOS Y ACCESORIOS PARA TODAS TUS CONSOLAS¡

HOBBIE GAMES

WWW.HOBBIEGAMES.CL

BUNDLE CONSOLA PS4 CON UNCHARTED 4 FÍSICO

PRONTO DISPONIBLE

RECUERDA QUE PUEDES ADQUIRIR JUEGOS EN PRE VENTA EN WWW.HOBBIEGAMES.CL

RECIBIMOS TUS JUEGOS USADOS

RECIBIMOS TUS JUEGOS DE PS3, PS4, XBOX 360
ACERCATE A NUESTRO LOCAL Y COTIZA

/TIENDAHOBBIEGAMES

HOBBIEGAMES.CL

AV PROVIDENCIA 2209 PASEO LAS PALMAS LOCAL 045
METRO LOS LEONES, SANTIAGO. F: 223 350 297

webpay plus

Redcompra

GamerVip comunicaciones Ltda.
Santiago de Chile
contacto@gamervip.cl
www.gamervip.cl

Gvip Staff
Editor en Jefe / Carlos Menares
Editor General / Jorge Farah
Editor de Contenidos / Patricia Menares
Diseño / LoboMenares
Director de Arte / Bellenia

AUTORES
Daniel Rojas / Pablo Leiva / Rafael Inostroza

COLABORADORES
LoboCinépata / Bellenia

PORTADA
Karla Diaz

PUBLICIDAD
Advertising Director / Carlos Menares
E: carlosmenares@gamervip.cl

Asistencia Legal / Francisco Retamal

INTERNACIONAL
gamervip está abierta y disponible para su licencia en el exterior, comunícate con nuestro departamento para discutir oportunidad de partnership.

SUBSCRIPCIONES ONLINE
Para suscribirte debes descargar de forma gratuita nuestra app en Android o los.

DISPONIBLE EN Google play

Disponible en el App Store

IMPORTANTE
GamerVip no se hace cargo de material perdido o dañado en el proceso de salida del producto. Todo el texto y diseño es propiedad de GamerVip Comunicaciones Ltda. Nada de esta revista puede reproducirse en su totalidad o parte, sin el escrito permiso de GCL. Todos los derechos de autor son reconocidos, y el material es utilizado específicamente para difundir, realizar análisis y artículos. Si bien se entrega todo el material revisado, pueden ocurrir aún algunos errores de impresión que rogamos disculpar. GamerVip es una empresa independiente, y no está ligada en forma alguna a ninguna de las compañías mencionadas en esta revista. La responsabilidad del contenido de cada artículo es de quienes los escriben, no teniendo porque representar el pensamiento de GamerVip como empresa.

Copyright © 2016 GamerVip Comunicaciones Ltda.

El cubil del Lobo

Bienvenidos a un nuevo número de revista GamerVip. Es un agrado nuevamente recibirlos, y contarles de inmediato varias novedades. Perimero, si no lo han hecho, descarga ya nuestra aplicación en dispositivos Android o los de Apple, para que puedas contar con nuestra revista de forma gratuita mes a mes... si, lo leíste bien, MES A MES, porque GamerVip te mantendrá con material mensual en nuestra app. Esto funcionará de la siguiente forma. La revista oficial GamerVip numerada, saldrá bimensualmente como ahora, pero intercalado, sacaremos números especiales, donde aprovecharemos de profundizar más ciertos tópicos o temas. Comenzando con el mes de junio, en donde debuta nuestro primer especial, dedicado a la E3 2016, con una completa cobertura al evento, además de una entrevista de lujo a los muchachos de Geekz, quienes lanzaron la casa por la ventana con su nueva tienda en Costanera Center. Pero las novedades no solo acaban ahí, este mes damos la bienvenida con mucho orgullo a nuestra portadista oficial, la talentosa dibujante nacional Karla Diaz, con quien trabajaremos en la revista madre, para seguir manteniendo ese gran sentido propio y original, que siempre hemos buscado tener en nuestras páginas. Ahora basta de palabras y a leer muchachos :)

Visita nuestra comunidad en Facebook/GamerVipCL o Twitter con @GamerVipOficial y participa en concursos y mucho más.

Carlos Menares
Editor en Jefe

conoce al STAFF

Noobfather
Jorge Farah

Comunicador y crítico de la vida. Seguidor de Blizzard, y empresario de buenas prácticas en sus tiempos libres.

Lobo Cinépata
Francisco Retamal

Nuestro sagaz Pancho Cinépata, enciclopedia viviente de cine, tv, comics y vinilos. Nucleo de odio pero a la vez de sabiduría cinéfila.

Badseed
Rafael Inostroza

El profesor Semilla, tutor de la revoltosa Kuuko, y fuente de reflexión y conocimiento gamer. Un fan de Fifa y los juegos nipones de Sony.

Kuuko
Kuuko Alencon

Waifu soñada de mil gamers que caminan por Arena net, Kuuko es una base de datos IA de Anime y cultura nipona. Una suerte de Corthana criolla, pero más troll.

>>¿TIENES OPINIONES SOBRE VIDEOJUEGOS? MANIFIESTALA EN @GAMERVIPOFICIAL Y PODRAS APARECER EN LA REVISTA <<

ARTISTA

KARLADIAZ

facebook.com/karladiaz.artwork/

Indice >>

10 CENSURA Y VIDEOJUEGOS

CADA VEZ MÁS JUEGOS VEN SU CONTENIDO MUTILADO O TRANSFORMADO PARA OCCIDENTE. UNA MIRADA A LA CENSURA AUTO IMPUESTA.

30 ANALISIS DARK SOULS 3

32 Doom
El violento regreso de un clásico shooter.

33 Killer Instinct
Al fin podemos probarlo en Windows 10.

33 Senran Kagura Estival Vs.
Fanservice y Ninjas se toman PS4.

33 Hitman
La saga debuta en la nueva generación.

08 OVERWATCH BRASIL

14 LOS 12 DEL MES
Seleccionamos 12 juegos recientes, que han sufrido censura.

16 INVASION NIPONA EN PS4
La caballería del sol naciente está copando la consola de Sony.

24 FINAL FANTASY XV
Square se prepara a lanzar la casa por la ventana.

31 ANALISIS QUANTUM BREAK
La revolución de Remedyllega a Xbox.

34 CINE

ANÁLISIS DE CAPTAIN AMERICA CIVIL WAR

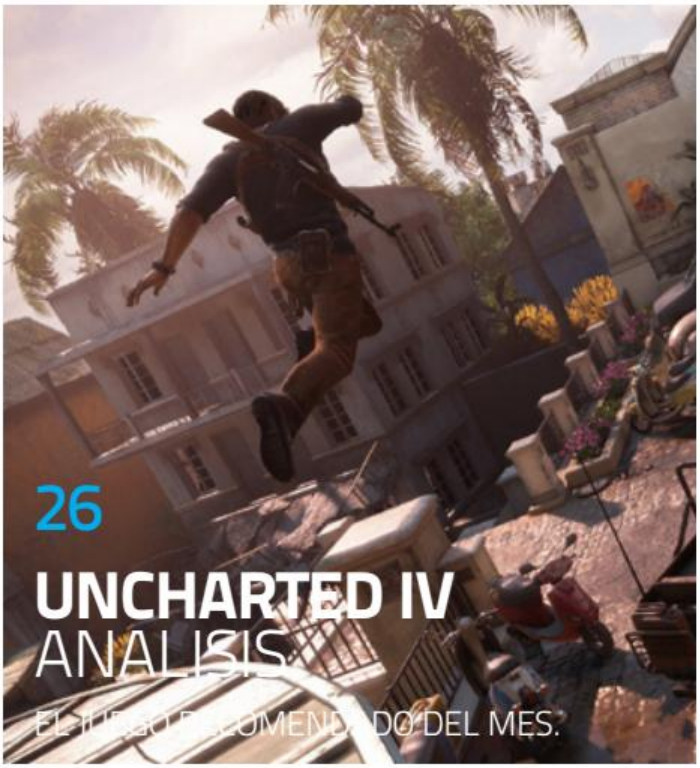
36 ROCK & TOYS
LA ESTATUA DE TRACER POR BLIZZARD

20

BATTLEFIELD 1

PS4/ PC / XBOX ONE

LA GRAN GUERRA SE ACERCA Y MÁS VALE ESTAR PREPARADO.



26

UNCHARTED IV

ANALISIS

EL JUEGO RECOMENDADO DEL MES.

28

OVERWATCH

ANALISIS

LA ADICTIVA MARAVILLA DE BLIZZARD.

NOS FUIMOS A BRASIL

OVERWATCH TEST
PARA LATINOAMÉRICA

>> Nuevamente emprendo con lo puesto a una nueva aventura gamer. En esta oportunidad a ver un favorito de la casa, Overwatch de Blizzard en Brasil.

POR NOOBFATHER

No podría estar más nervioso y emocionado cuando recibimos la invitación de visitar el tropical Sao Paulo, Brasil, para participar en un increíble evento desarrollado por Blizzard. Fue algo sumamente exclusivo, donde pudimos tener en nuestras manos nada menos que la nueva IP Overwatch en la consola de Sony PlayStation 4. El lugar de reunión fue el hotel Hilton Sao Paulo Morumbi, un excelente lugar, de calidad suprema. A continuación, les dejamos todas las sorpresas y exclusivas de este evento. En la charla pudimos conocer al equipo de Blizzard para Latino América, donde nos quisieron dejar al tanto de todo el esfuerzo y cariño por esta nueva franquicia, entregándonos muchos más detalles sobre lo que nos va a ofrecer Overwatch en un futuro.

'La historia de Blizzard con los shooters es una historia muy peculiar porque a pesar de que nunca nos habíamos adentrado al género FPS, la emoción y pasión por los shooters ha estado en nuestro ADN desde el comienzo, no solo los desarrolladores, nuestro equipo de la comunidad, todas las personas en Blizzard somos increíblemente fanáticos de los shooters. Es un género que jugamos siempre en nuestro tiempo libre y que de siempre hemos querido explorar, donde finalmente con Overwatch ese sueño se ha hecho realidad.", declaró el jefe de relaciones públicas para Latino América de Blizzard Entertainment.

Con Overwatch vamos a contar con 21 excelentes héroes, todos con estilos de juego completamente diferentes junto a una personalidad y diseño que hacen una experiencia única y que permite comenzar a crear una afinidad con algún/os personajes. Aunque el juego divide a los personajes en cuatro clases: tanque, ofensivo, defensivo y soporte, todos cumplen algún rol, pero con un modo de jugar totalmente opuesto a otro héroe en la misma categoría, como por ejemplo Lucio, que es el primer héroe latinoamericano (Brasil) donde su estilo de juego es la movilidad y curar a todos mediante un aura cerca de él.

Como todos estamos ansiosos de llegar y jugar, Blizzard ha decidido que para poder explicar la historia de Overwatch van a utilizar un método transmediatico, que quiere decir mediante cortos animados, comics digitales y muchas más. Actualmente cuentan con dos cortos animados al aire que son 'Recall", donde Winston es el protagonista y 'Alive", que se enfoca en la sensual Widowmaker con Tracer. Al mismo tiempo, hace muy poco ha salido al mundo el primer comic digital, con el nombre de 'Train Hopper", protagonizado por McCree, que aun cuando existen muchas interrogantes, dan el vamos a una historia que puede llegar a ser mucho más profunda de lo podríamos esperar. Un punto que Blizzard quiso dejar en claro desde un principio, es que Overwatch -siendo un juego multiplataforma- no quieren

BLIZZARD SIN DUDA SE LA JUGARÁ CON TODO PARA PENETRAR EL MERCADO LATINO CON OVERWATCH

que existan diferencias en el tema de las actualizaciones en las diferentes plataformas en las que se puede disfrutar del juego:

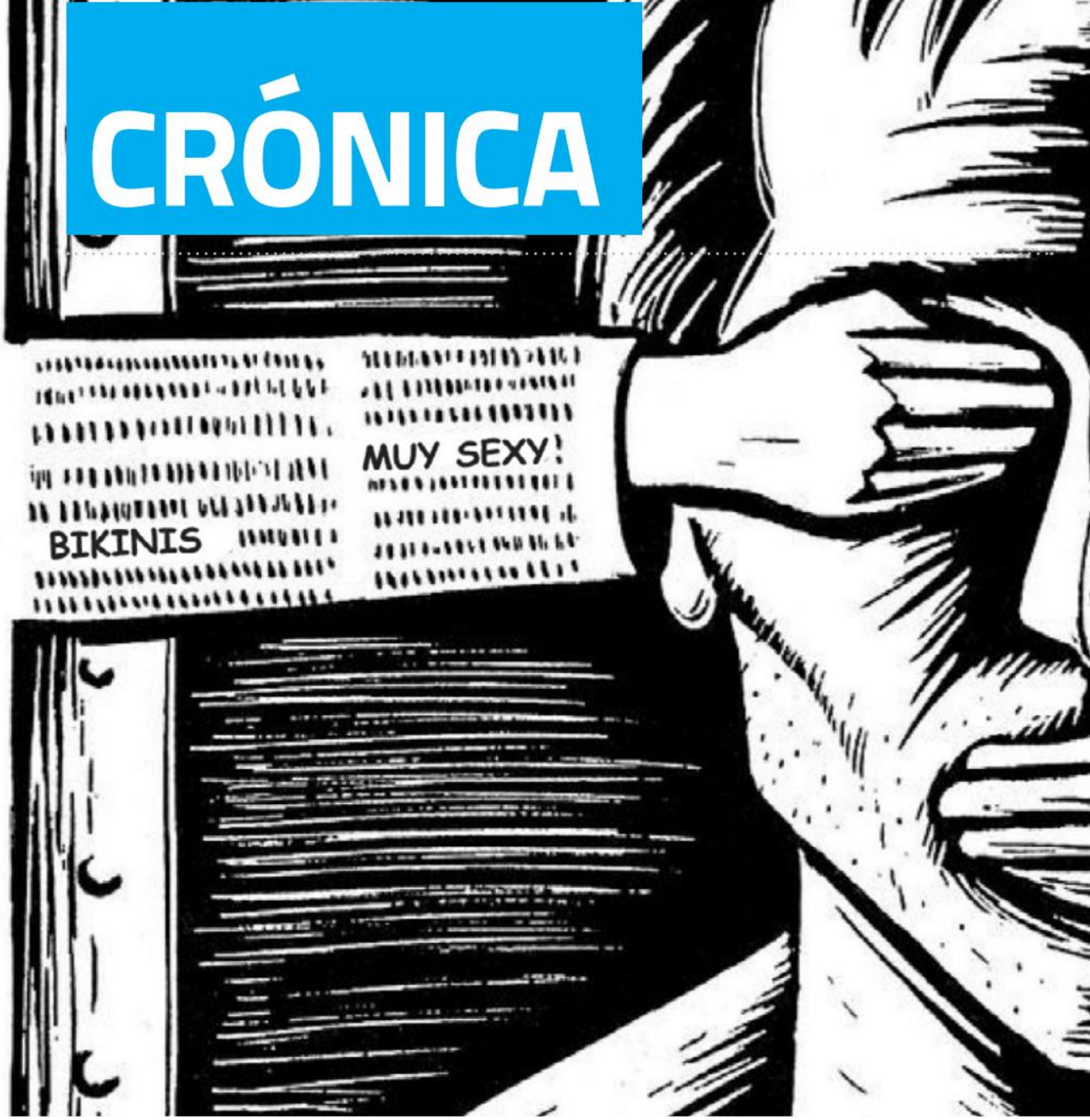
"Algo bien importante para que todos los Gamers sepan es que las actualizaciones van a ser simultaneas para todas las plataformas, PlayStation 4, Xbox One y Pc. Para nosotros es prioridad que todos los jugadores tengan la posibilidad y el mismo beneficio de contar con el juego siempre actualizado."

Otra de las cosas que nos podemos preguntar es sobre si existirán DLC del juego y si tendríamos que gastar más dinero por ello. A lo que Blizzard responde:

"Esto es algo que nos gusta recalcar, todo el contenido a futuro ya sea mapas, nuevos héroes van a estar totalmente incluidos dentro del precio que se paga al momento de comprar el juego."

Esas son excelentes noticias para todos nosotros, tener el juego siempre actualizado junto a los futuros mapas como héroes desde el día 1, es una gran estrategia que va a mantener el juego vivo por plazos gigantescos y que todos los Gamers estamos felices de celebrar.Ahora viene el momento que quizás muchos de ustedes estaban esperando, y es como se siente el juego en PlayStation 4. Si tuviera que explicarlo, en una palabra seria increíble, lo digo yo, una persona amante del Pc. En todo momento, el juego se mueve a 60 frames por segundo, que para este género es una obligación, el control es sumamente intuitivo y fácil de aprender, aunque para mí los primeros minutos fueron muy difíciles, pues al estar muy acostumbrado a usar un mouse con teclado, al pasar a usar un control, parecía un ciego jugando a aterrizar un avión, ni al aire podía dispararle sin fallar, pero ya en la segunda partida me sentía mucho más cómodo y pude eliminar a unos cuantos adversarios y llegar a sentir la misma adrenalina que me producía Overwatch en Pc. Es algo totalmente excelente, dejando un producto de calidad que todos los usuarios de consolas pueden disfrutar.Todos los medios que participamos del evento, gritábamos, nos emocionábamos y con todas esas sensaciones mezcladas, solo me queda decir que cuando salga el juego al mundo, va a ser una bomba. Sin lugar a dudas, para todos los fans de los FPS, este es un juego que tienen que tener en su biblioteca, lo recomiendo a ojos cerrados y créanme que no se van a arrepentir. Con el tiempo va **a aumentar su contenido, nuevos héroes, mapas, historia con cortometrajes y comics, ¡qué mejor que eso! y además Its Free. Actualmente se encuentra ya disponible el juego tanto en PS4, Xbox One y PC.**

CRÓNICA

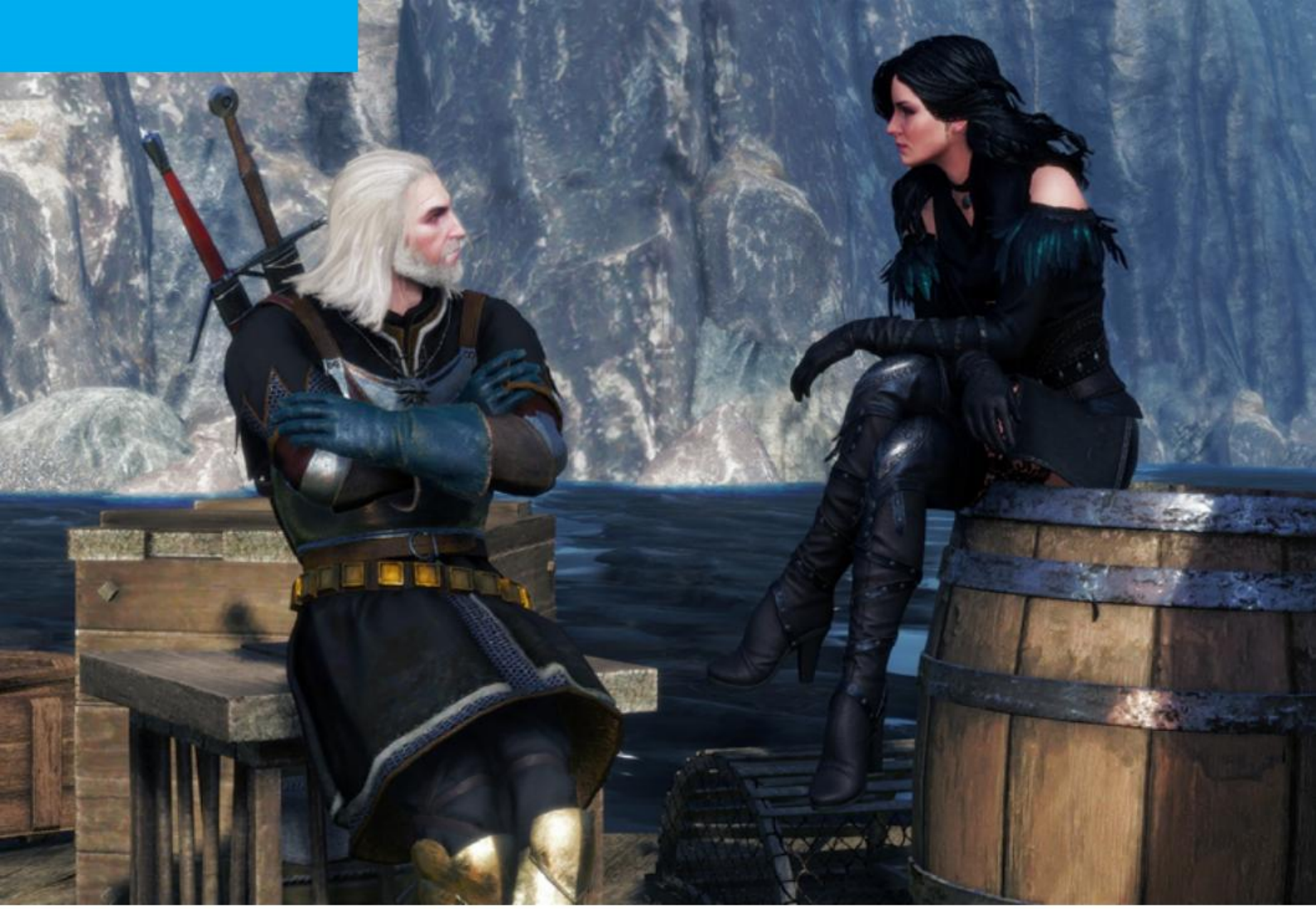


CENSURA Y VIDEOJUEGOS

Una reflexión acerca de una de las prácticas más detestables de la industria y del ser humano >>

Si hay algo que como una cruel sombra se ha extendido siempre a lo largo de los años y las civilizaciones sobre el arte, cualquier tipo de arte, es la censura. El derecho de alguien de decir "¡ESTO NO PUEDES VERLO!". Pues si lo dudabas, los videojuegos ya hace rato son una muestra de arte plenamente reconocida, si lo dudas te invito a probar títulos como Journey o hasta Bloodborne, que presentan una impresionante mezcla de arte, diseño, banda sonora y propuesta de autor. Como tal, se han visto constantemente sometidos a diversas formas de censura, ya sea por su contenido violento, sexual o político, durante los años han conocido mucho la frase de Gandalf: "Por aquí no pasarás!", siendo quizás Australia y el Reino Unido los países que más títulos han frenado. ¿Dónde queda la libertad de expresión, ante lo que consideramos prohibido? Muchos dirán que sin duda en lo legal. Los juegos pornográficos tienen su propia distribución casi siempre gratuita o en circuitos independientes y no llegan a consolas tan populares como la PS4 o Xbox, por ende, no nos vamos a referir a ellos, ya que casualmente se venden en sex shops más que en una tienda gamer. Me voy a referir a aquellas entregas que suben el volumen de su contenido sensual o violento, poniéndose en la palestra de la polémica, como por ejemplo, una bestia que a muchos erizó en PC, el violento Hatred o el recientemente polémico en consolas "Dead or Alive Xtreme 3".

POR LOBO MENARES



THE WITCHER 3 ES UN JUEGO DE CONTENIDO ADULTO SIN REPARO ALGUNO, PERO ENMARCADO DENTRO DE UNA OBRA MARAVILLOSA, QUE A PESAR DE LA VIOLENCIA O DESNUDOS, FUE ÉXITO DE CRITICA Y PUBLICO. LIBERTAD APLICADA DE FORMA MAGISTRAL

En Hatred encarnamos a un tipo que socialmente inadaptado, y con la tolerancia acabada, salía de su casa asesinando inocentes, irrumpiendo en hogares, causando verdaderas masacres entre ciudadanos normales, nada de extraterrestres o mutantes, en Hatred asesinas al vecino, al niño, al anciano. El juego causó mucha polémica, pero logró salir al mercado con bastantes advertencias y su calificación de edad bien clara, siendo el usuario el que decidiera si adquirirlo o no. La libertad empleada y ejecutada, estemos o no de acuerdo con su contenido. Pero qué pasa cuando eso no es suficiente, cuando se alzan voces con antorchas, algo propio de la raza humana cada ciertos años, ahí tenemos desde los viejos puritanos de nueva Inglaterra a las sagradas cazas de brujas de la inquisición. Cuando estas voces piden censura real, no calificación restrictiva, si no el que se elimine tal cosa de un juego, porque me ofende y no me interesa el derecho del otro a elegir ver o no, yo decido que no y punto. Si esto solo quedase en eso, nos ería tema, pero hemos visto como en los últimos años más y más empresas, publishers y desarrolladoras están escuchando esas voces y tomando decisiones que llegan incluso a violentar la obra original, que está lejos de ser una obra ilegal o pornográfica.

Una empresa bandera de este nuevo y cibernético mundo puritano ha sido durante los últimos años la gran N, Nintendo, que ha extendido una suerte de tijera tácita a sus desarrolladoras, quienes han debido censurar su propia obra a veces a niveles insospechados, diferenciándola del material original salido en Japón. Títulos tan populares y reconocidos por su calidad como Fire Emblem han visto mutilado su contenido, en pro de lo que Nintendo pareciese creer que el occidental debe ver. Acá no habría opción ni libertad absoluta. Al parecer, N decide y punto. Han sido tantas las muestras de este sentido puritano en occidente, que en un pasado Festigame, evento gamer realizado en Chile, pudimos contemplar como los ejecutivos se complicaban enteros ante el hecho de tener que probar y mostrar "Bayonetta 2", al que rápidamente sacaban y escondían casi como sucio secreto para volver a poner algún título

¿TE GUSTARIA PONER UN TEMA EN DISCUSION? ENVIANOS TUS OPINIONES COMENTANDO EN FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL O TWITTER A @GAMERVIPOFICIAL

La pose maldita de Tracer, que sacó ronchas por "Sugerente". Finalmente se eliminó.

de la casa. Una autocensura que sin duda dañó al producto que, a pesar de ser un juego impresionante, tuvo muy poca promoción y ventas. Nintendo y su auto censura en su mejor expresión.

Pero no solo la casa N ha caído bajo el grito de la nueva generación puritana de gamers, quienes sin duda serían un orgullo en la vieja Salem, sino que empresas otrora tan abiertas de mente como Sega, la que al ver venir toda esa turba optó sencillamente por no sacar el nuevo Dead or Alive Extreme 3 en occidente, quedándose como otra joya más que queda en oriente. Ahí tenemos el caso de Tracer, nuestra nueva heroína favorita en GamerVip, a quien Blizzard removió una de sus poses, ante el reclamo de la barra Puritana nuevamente. Blizzard manifestó que ya tenía dudas sobre la pose, pero porque diablos ha de tener dudas en eso, acaso una mujer no puede ser sexy, elegir ser hermosa o lucir lo que quiera en un videojuego? Me parece que el efecto puritano está ya cruzando línea fina, y poco a poco vamos entregando lo que nos hace ser libres. Tracer no lucía en una escena pornográfica, ni llamaba a conductas inapropiadas, su gran pecado era mostrar una pose de espalda que le remarcaba el trasero. Eso fue demasiado para la barra puritana. Eso fue inaceptable. Poco importó que había personajes masculinos con tenidas ajustadas en poses similares, acá los puritanos querían la sangre de Tracer, y la mutilación ocurrió.

Quizás el juego más emblemático como bandera de la libertad artística y de expresión, es la obra Polaca "The Witcher", donde los personajes pueden tener relaciones sexuales, cometer actos herejes o de violencia absoluta, o quizás obviar todo aquello, la decisión siempre está en el jugador. En The Witcher los desnudos abundan, con una calidad y nivel artístico que haría palidecer muchos juegos que abanderizan por lo correcto. El juego cuenta con su calificación clara de edad, y sin perder un pixel de contenido, un centímetro de piel o sangre, se convirtió en uno de los éxitos más grandes de crítica y público el pasado año. Libertad ejecutada con maestría y responsabilidad.

En GamerVip creemos en la libertad, en la aplicación de una correcta calificación de edad a una obra mientras sea legal, EN LA RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE GUIAR A SUS HIJOS EN A QUE MATERIAL ACCEDER O NO y en el absoluto derecho de la mujer o personaje de ser sensual y vestir como se le antoje acorde a su personalidad o propuesta artística. Por ningún motivo creemos en el derecho de cualquier empresa, persona u organismo de censurar de frentón, decir que debemos ver o no. Quizás sea lo más fácil, quizás con tantos padres trabajando todo el día fuera, y el internet abriendo sus puertas para donde sea, lo más fácil es pedirle a alguien que prohíba, no que eduque ni enseñe, no que guíe.... Sino que prohíba. Que no nos extrañe el día de mañana ver a Suda 51 apaleado en una esquina, porque alguna barra puritana gamer encontró que ya era demasiado. Ojo que en ningún caso llamo al libertinaje, sino al derecho y el deber de ser responsablemente libres de decidir que ver, jugar o hablar.

De momento como símbolo de nuestra postura les contamos también que Tracer es la nueva figura rostro de GamerVip y acá puede ser libre, vuela libre bella británica que acá al menos, los puritanos no te van a tocar.

POR LOBO MENARES

JUEGOS RECIENTES CENSURADOS>>

REVISAMOS LOS CRÍMENES MÁS RECIENTES DEL SEÑOR TIJERAS.

LISTA **GVIP!**

Si pensabas que los juegos con censura eran cosa de épocas pasadas, de reinos olvidados y líderes autoritarios, pues esperamos que con este número te des cuenta que la censura en los videojuegos está más reinante que nunca. Como muestra hemos preparado una lista de 12 juegos recientes, que han recibido maltrato de parte del señor tijeras y cuyo contenido se ha visto disminuído, alterado o en algún caso ni siquiera se ha optado por que tengamos la oportunidad de acceder al juego desde occidente. Queremos dejar en claro que para esta lista hemos excluído juegos de índole pornográfica o de efecto "shock", es decir juegos underground, la mayoría de PC, que están diseñados para shockear al usuario, como los aborrecibles Rape games de Asia. Para esta lista hemos tomado juegos de consolas grandes y casas conocidas, que han llegado a las páginas noticiosas de los medios especializados, con algún que otro escandalillo de censura.

01

02

03

04

01 // TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Este juego aun no sale y ya sabemos que tendrá censura. Juego de rol, cross-over de Fire Emblem y Shin Megami Tensei. La idea de hacer de este un juego familiar logro que algunos trajes fueran modificados. Juego exclusivo de Nintendo Wii U.

02 // BRAVELY SECOND: END LAYER

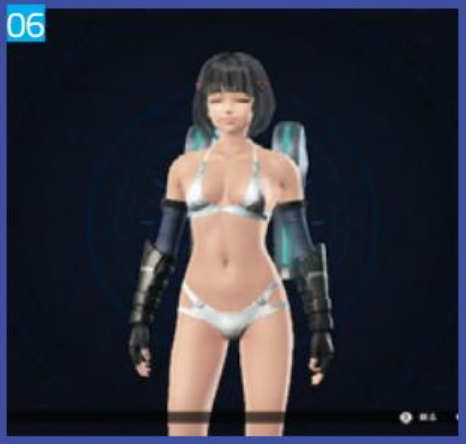
Juego de rol, secuela de Bravely Default, exclusivo para Nintendo 3DS, algunos de los trajes vienen censurados, así como algunos de los posibles finales del juego.

03 // FIRE EMBLEM FATES

Juego de RPG táctico, exclusivo de Nintendo 3DS, matrimonios entre personajes del mismo sexo se vieron censurados, así como un mini-juego de caricias.

04 // STREET FIGHTER V

. Juego de peleas de Capcom muy popular, de PlayStation 4, Windows y Linux, movimientos y ángulos considerados muy sexualizados del personaje Mika fueron censurados.



05 // DEAD OR ALIVE XTREME 3

Juego spin-off de la saga de peleas Dead or Alive, siendo este un simulador de voleyball playa, exclusivo de Playstation 4 y Vita, solo salió el juego en Asia, debido a la erotización de los personajes.

06 // XENOBLADE CHRONICLES X

Juego de RPG de acción y fantasía, exclusivo de Nintendo Wii U, se taparon a todos los personajes femeninos que eran ligeras de ropa.

07 // CRIMINAL GIRLS INVITE ONLY

Juego de rol de PlayStation Vita, censurado en sus "castigos" a las protagonistas.

08 // DUNGEON TRAVELERS 2

Juego de rol y dungeon, de PlayStation Vita y PSP, recibió censura en imágenes de aplicaciones de castigo a reclusas que fueron considerados muy explícitos.

09 // THE EVIL WITHIN

. Juego de survival, para PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 y Windows, de la mente de Shinji Mikami, fue censurado en Japón por su alto contenido "gore", disminuyendo explosiones y cuerpos mutilados.

10 // METAL GEAR SOLID GROUND ZEROES

Juego de sigilo, de la mente de Hideo Kojima, para PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360 y Windows, fueron censuradas en Japón las escenas extremadamente violentas.

11 // SOUTHPARK STICK OF TRUTH

Videojuego de rol basada en la serie animada del mismo nombre, para PlayStation 3, Xbox 360 y Windows, censurada en Europa, por las escenas de una sonda anal, y un aborto ficticio.

12 // MONSTER MONPIECE

Juego de cartas para PlayStation Vita, donde las cartas de los personajes a medida que van subiendo de nivel, quedan con ilustraciones más atrevidas y con menos ropa. Se mantiene la subida de nivel, pero se censuró la nueva ilustración, manteniendo la ilustración anterior.

CRONICA

>> POR RAFAEL INOSTROZA

INVASIÓN NIPONA

DIRECTO A NUESTRA PS4

>> Sony no descansa con su nueva plataforma, con una artillería de títulos muy atractivos para los fans.

Raro el título, tomando en cuenta que la PlayStation 4 es propiedad de Sony, un gigante de origen japonés, pero a lo que nos referimos es a la llegada de juegos de corte japonés, ya sea con tradiciones de corte oriental, o bien, su desenfrenado estilo hiper-sexualizado. La verdad es que los juegos claramente japoneses comparten un sentido de burlarse de lo cotidiano, de reconocer lo absurdo en su esencia, y de derribar tabúes, quizás por ser una cultura tan estricta, es que los videojuegos provenientes de oriente comparten esa liberación de todo control.

Y, con el auge de las nuevas consolas, la masificación de internet y los consecuentes sitios de video disponibles, es que en Occidente comenzamos de a poco a tomarles la mano, y recibir sus juegos, con todas las locuras y desinhibiciones que los caracterizan.

Sin embargo, el camino no ha sido fácil. En Occidente la industria gamer es mucho más conservadora, aplacada por grupos de poder que se escandalizan ante un trasero notable o un semi-desnudo de un personaje, y cuyo poder se expresa incluso en medios que cubren videojuegos, ya sea con notas bajas en sus reviews o criticas excesivas; pero que no reclama por el uso de armas de fuego, una doble cara de la industria que de a poco se comienza a lavar, a pesar de grupos que aun insisten en aplicar medidas represivas para lograr sus objetivos. Pero ahí nos iríamos a por otras rutas que no deseamos explorar en este artículo. Dicho ese mini-desahogo, comenzamos a revisar los juegos de corte nipón que han llegado a nuestras flamantes consolas PlayStation 4.

NARUTO SHIPPUDEN:

ULTIMATE NINJA STORM 4

Comenzamos esta lista con uno de los animes y manga más populares en los últimos tiempos, que se presenta en los videojuegos desarrollados por Bandai Namco y CybberConnect2, siendo un juego de acción y pelea basado en el carismático personaje de Masashi Kishimoto. Se caracteriza por peleas en arenas 3D entre los personajes, y esta edición particular se basa en la última etapa del arco de la historia de Naruto.

GUILTY GEAR XRD SIGN

¿PUEDES CREER ESAS ANIMACIONES?

Juego de peleas del estudio Arc System Works, conocido por esta saga, además de Blazblue y Persona 4 Arena. Este juego, la quinta entrega de la saga (en su historia principal), fue primero lanzado en arcades, llegando a PlayStation 4, tanto en Japón como Norteamérica en diciembre de 2014. El juego trae 14 personajes jugables, agregándose más en forma de DLC, llegando a 17. El juego se caracteriza por su estilo extremo, y animaciones 3D de los personajes. Tuvo una buena recepción por parte de la prensa, destacando el excelente uso de la cámara durante el manejo del escenario mientras se aplica un movimiento especial. Los medios incluso indican que "los personajes son vibrantes y maravillosos, los nuevos gráficos son más que preciosos, pero es la jugabilidad la que realmente se roba el show". Durante el mes de junio se espera una nueva entrega de la saga para PlayStation4, secuela llamada Guilty Guear Xrd -Revelator-.

BLAZZBLUE:

CHRONO PHANTASMA EXTEND

Ya lo habíamos mencionado como uno de los íconos de System Arc Works, y al igual que Guilty Guear Xrd, es un juego de peleas 2D, y en este caso llega como una versión mejorada del Blazblue: Chrono Phantasma original de PS3, con la adición de nuevos personajes, modos de historia extra, recibiendo buenas críticas por la prensa, destacando sus reacondicionadas mecánicas de pelea, los siete nuevos luchadores, el suave juego en línea, y una historia enganchante.

DMC RESIDENT EVIL

CAPCOM ESTÁ EN LA CASA

Como podríamos olvidar a Capcom, uno de los gigantes del medio, con sus sagas Devil May Cry y Resident Evil, la cual ha llegado a nuestras consolas PlayStation 4 en forma de ediciones especiales de sus últimos éxitos: Devil May Cry 4: Special Edition y DmC: Devil May Cry Definitive Edition, en el caso de la saga de Dante, y con Resident Evil HD Remaster. Si bien aún esperamos un lanzamiento de esta saga exclusivo para las consolas actuales, por el momento nuestra sed de hack n'slash y Zombies fue saciada con estos relanzamientos, los cuales han sido bien tratados por la prensa por sus gráficos mejorados a 1080p y corriendo a 60fps, que tanto se ha pregonado como estándar para la actual generación.

DISGAEA 5:

ALLIANCE OF VENGEANCE

Ahora revisamos un juego más al estilo japonés de la norma, ya que la saga Disgaea siempre se ha caracterizado por sus diálogos con humor negro, y el uso de personajes cínicos y ávidos de poder, que al más puro estilo anti-héroe se ven forzados a colaborar con personajes heroicos. Si no conoces en absoluto esta saga, te indicamos que es un RPG táctico, con elementos RPG no comunes, una jugabilidad compleja, y estadísticas extremadamente altas, desarrollados por el estudio Nippon Ichi Software. Recibió buenas críticas de la prensa especializada, destacando que es "un SRPG diabólico que no se puede perder de tu librería de PS4".

CRONICA

NOBUNAGA'S AMBITION

SPHERE OF INFLUENCE

Este juego, desarrollado por Koei Tecmo, se basa en la historia japonesa, como "simulador histórico" de conquista y dominación, a los "Age of Empires" que tanto éxito tuvieron en PC. Un excelente juego si son de tu gusto los juegos de estrategia, tu destino es convertirte en el señor feudal más importante.

DRAGON QUEST HEROES

WORLD TREE'S WOE & THE BLIGHT BELOW

La otra joya de Square Enix, la saga Dragon Quest llegó también a PlayStation 4, pero como spin-off, desarrollado por Omega Force, siendo un juego de hack and slash con buena recepción de parte de la prensa especializada, con citas como "permite a los amantes de la franquicia, causar destrucción genocida con una eficacia no encontrada en un RPG basada en turnos".

DEAD OR ALIVE

XTREME 3 (JAPÓN SOLAMENTE)

Dead or Alive Xtreme 3: Fortune no logró pasar el corte de la censura, que siendo un spin-off de juego simulador de vóleibol playa, fue censurado por los diminutos trajes de baño y las mecánicas de juego cuya función exclusiva es la de simular el balanceo de los pechos de las protagonistas. Considerando que en América sería visto como un juego que denigra el rol de la mujer, fue lanzado solo para el mercado asiático.

FINAL FANTASY XV

LA JOYA DE SQUARE

La joyita de Square Enix, un juego que saldrá al mercado dentro de poco, y que lleva años y años de desarrollo. Ya hemos probado dos demos de este juego, y aumenta el hype de los jugones mientras se acerca el lanzamiento. Por mientras, puedes controlar tus ansias con el MMORPG Final Fantasy XIV: A Realm Reborn que está disponible en PS4 desde abril de 2014.

SAMURAI WARRIORS 4

LA HISTORIA SEGÚN KOEI

Otra joyita publicada por Koei Tecmo, y desarrollada por Omega Force, juego de acción hack and slash que permite al jugador el protagonizar las etapas finales de los Reinos Combatientes, etapa histórica de China, que fue antecesor de la unificación de los reinos y creación de China. El juego fue desarrollado para celebrar 10 años desde el lanzamiento de la saga original, y recibió críticas positivas tanto en Japón como en Occidente.

>> RECUERDA DESCARGAR NUESTRA APP GRATUITA TANTO EN ANDROID COMO IOS

SENRAN KAGURA

ESTIVAL VERSUS

Las ninjas voladoras se toman nuestra consola en esta entrega, llenas de peleas, técnicas y actitud, además de un entorno paradisiaco, cuyos trajes de pelea se pueden romper durante los combates. Al parecer ese desnudismo no ayudó a su importación a Chile, ya que muy pocas unidades se trajeron de este juego.

PERSONA 5

DE VUELTA AL COLEGIO

Uno de los juegos más esperados por los usuarios de Playstation, finalmente llega este 2016. Nuevas aventuras que mezclaran vida escolar, con laberintos plagados de monstruos y personajes con esa profundidad, que solo Shin Megami Tensei y sus derivados pueden dotar, nos trae el nuevo Persona 5. En esta ocasión el gameplay recibirá una dosis de novedad de la mano de los "heist" o asaltos, que realizaremos con nuestros protagonistas.

DIGIMON STORY

CYBER SLEUTH

Otro juego de Koei Tecmo, y otro éxito muy popular en el mundo del anime y manga, se caracterizó por ser la primera entrega en la saga en ser distribuida en consolas caseras, siendo un RPG. Se le clarifica que es un RPG al estilo antiguo, por lo tanto, o lo amas o lo crucificas por ello.

GOD EATER 2

RAGE BURST

Otra saga que en Japón ha logrado imponer su nombre es God Eater. Y acá si que los fanáticos de Sony están de fiesta, pues dos juegos de la saga llegarán a PS4: God Eater Resurrection y God Eater 2 Rage Burst. Deberás enrolarte y transformarte en un God Eater para salvar al mundo de una terrible invasión de demonios. God Eater es una serie de acción multijugador cooperativa que nació en PSP tras el éxito de Monster Hunter. God Eater 2 Rage Burst para PS4 es la expansión de su secuela, aunque en esta ocasión también llegará a PlayStation 4, además de a PS Vita, donde se estrenó originalmente.

Por ahora, dejaremos esta lista hasta acá, a pesar que me faltan joyitas como Omega Quintet, One Piece Pirate Warriors, Tales of Zestiria, Megadimension Neptunia y muchos otros. Títulos que afirman que la invasión nipona a PlayStation 4 solo está comenzando (a pesar de las censuras).

POR RAFAEL INOSTROZA

BATTLEFIELD 1

BATTLEFIELD 1

PREPÁRATE PARA LA GRAN GUERRA

Finalmente se anunció Battlefield 1. Sólo en Battlefield 1 podrás llevar un tanque de pelea y juntarte con tus aliados en épicas batallas multijugador de hasta 64 jugadores. Con cambiantes entornos de guerra, ninguna batalla será igual. Este es Battlefield 1, que será lanzado el 21 de octubre del 2016 en todo el mundo en Xbox One, Origin para PC y PlayStation 4.

Battlefield 1 te lleva a través de múltiples y variadas locaciones en una apuesta para pelear en inmersas batallas. Desde batallas urbanas en la ciudad francesa, hasta grandes y abiertos espacios en los Alpes Italianos y frenéticos combates en los desiertos de Arabia, descubre el mundo de la guerra en una campaña llena de aventura. Si hay algo que ha marcado los modos historia de Battlefield es que, a pesar de ser estrambóticos, épicos y de una gráfica siempre muy bien lograda, suelen estar compuestas de segmentos bastante lineales, dentro de pasillos, pasadizos o zonas bien delimitadas. Algo que suele contrastar mucho con el multijugador amplio de la saga. Es por ello que recibimos con mucho agrado la noticia de Danny Berlín, diseñador en jefe de Battlefield 1, quien ya ha dado detalles de la nueva campaña o modo historia:

'La campaña del juego reflejará de mucha mejor forma, la capacidad sandbox del campo de batalla. Este juego basado en la primera guerra mundial, contará con mucha más variedad de lo que trabajamos antes. La historia estará enfocada en un grupo de personas, que están no solo luchando contra un enemigo, sino que con un mundo que está cambiando ante sus ojos permanentemente, lo que permitirá a los jugadores, una gran variedad de formas con las que enfrentar los diferentes desafíos"

En cuanto al multijugador, Battlefield1 te llevará a los cielos y participarás en combates aéreos a través de paisajes traidores o una batalla naval en el mar, participando en algunas de las batallas más grandes jamás vistas al ver como los imperios se enfrentan por la supremacía.

'El juego ofrecerá una nueva experiencia completa lo que hace que Battlefield sea increíble, con una caja de

Arriba: Poco sabemos de los protagonistas de la historia, pero lo que sí podemos asegurar que col componente humano será muy importante.

arena multijugador, inmersivo, escala épica, autenticidad, juego en equipo y el mundo siempre cambiante lleno de momentos inesperados de Battlefield", dijo Aleksander Grøndal, Senior Producer de DICE, y agregó: 'Estamos invitando a los jugadores a un épico viaje a través de un mundo desgarrado por la Guerra, llevándolos a la Gran Guerra y proporcionando algo variado y único en Battlefield 1".

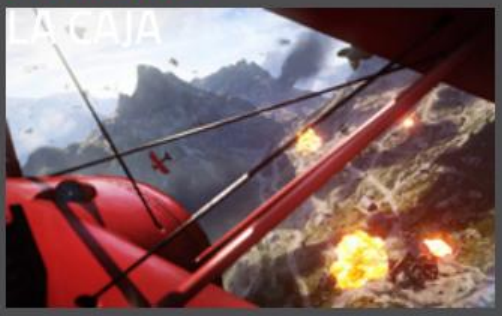
Con el trasfondo de la Primera Guerra Mundial, sé testigo del nacimiento de la guerra moderna, como la 'Gran Guerra" vio una carrera de armas con nuevas máquinas y creadas para conseguir ventaja de la tecnología más divergente de todo el tiempo. Siente la intensidad y la inmersión cuando Battlefield 1 tome ventaja de este moderno arsenal para ofrecer la experiencia que los fans aman, pero con un toque fresco y moderno.

Battlefield 1 se lanzará el 21 de octubre del 2016 en Xbox One, Origin para PC y PlayStation 4.

Los miembros de EA Access y Origin Access podrán jugar Battlefield 1 por tiempo limitado antes de **su lanzamiento en Play First Trials.** Los miembros de EA Access recibirán un 10% de descuento al comprar la versión digital del juego en Xbox Live, y los miembros de Origin Access obtendrán un 10% de descuento al comprar el juego en Origin*.

" El cuidado puesto en recrear naves, armas y lugares reales de la época es una de las premisas de la entrega"

COMBATE AEREO



En Battlefield 1 la guerra no solo abarcará la tierra, sino que los aires. Podremos pilotear naves de la época y enfrentarnos en espectaculares combateas aereos. No hay que olvidar que fue en esta precisa guerra donde una mayor revolución industrial a modo de armamento ocurrió, por lo que solo nos queda imaginar que encontraremos en el juego. ¿Se imaginan nos tocase combatir al Barón Rojo? Las posibilidades sin duda son muchas y si Dice juega bien sus piezas, podría crear un juego inolvidable.

AVANCE

FINAL FANTASY XV

EL REGRESO DE UN GIGANTE DEL ROL NIPÓN

Hace 10 años, durante el E3 del 2006 vimos la nueva entrega de Final Fantasy (ese fue el día que la gente conoció a Lightning) mucha gente se sorprendió con el anuncio que hizo ese día Square Enix, anuncio 3 juegos, Final Fantasy XIII (que paso a tener 3 partes), Agito XIII (juego de PSP que no llego a Occidente hasta el año pasado remasterizado para PS4 como Type-0) y Versus XIII. Todos estos juegos compartirían un mundo el común, todos forman parte de la mitología del Fabula Nova Crystallis.

Todos esos proyectos vieron la luz salvo uno, versus XIII, aquel que era hecho por el equipo a cargo de Kingdom Hearts que, si bien se dejaba ver cada cierto tiempo, era tan ilusorio como The Last Guardian. No sería hasta el 2013 cuando volveríamos a ver este juego, esta vez separándose del proyecto anterior y convirtiéndose en la nueva entrega numerada de la franquicia y en una nueva plataforma (de PS3 a PS4/Xbox One).

Ahora por fin el juego es real y está más cerca que nunca, con una fecha de lanzamiento en septiembre de este año, con 2 demos que permitieron a los fanáticos probar de primera mano el tan esperado RPG y con la confirmación por parte de la compañía, de que esta será la primera entrega con doblaje español (y que alegrará más de alguno), la entrega está a la vuelta de la esquina.

Y que se puede decir, se nota la mano de Nomura, se siente en el juego la influencia de Kingdom Hearts, pero sin perder su identidad como Final Fantasy, que esta vez deja atrás el combate por turnos por un combate en tiempo real que mezcla toma de decisiones con un poco de

Arriba: Los amigos y el viaje en auto son uno de los liv motiv del juego, donde el concepto de la amistad, será uno de los más explorados.

POR KUUKO ALENCON

acción, cambia constantemente entre ambas facetas, sin adentrarse mucho en ninguno de los 2 ámbitos, y a la vez tratando de mantener simple el combate limitando nuestras opciones de armas y equipos para apostar por la interacción con el entorno.

También podemos apreciar cómo se dejó de lado esa linealidad que molesto a tantos en Final Fantasy XIII, para subirse a la moda de los mundos abiertos, pero sin perder ese estilo visual que ha caracterizado a la saga en estos últimos años, con estos personajes que hemos visto crecer (y algunos ser rediseñados) desde que se anunció el 2006.

Quizás una de las cosas que más entusiasma a muchos es el apartado gráfico del juego, ya que desde que se mostró esa demo que era Agni's Philosophy, muchos han querido ser testigos del potencial de la luminous engine, y que sin lugar a dudas se ve espectacular, aun a pesar de que se logran apreciar ciertos detalles que hacen notar que el juego se ve limitado por las especificaciones de las consolas de esta generación, y que fue evidente cuando el mismo director dijo que están apuntando a lograr un frame rate de 30 FPS de ser posible (prácticamente diciendo que esto los está complicando) y que buscarán otras alternativas en caso de no ser posible. Ojala se confirme en algún momento una versión para PC para ver todo lo que puede ofrecer el apartado gráfico de este juego, ya que siempre se habla de la posibilidad e incluso en una entrevista reciente se dijo que de hacerse una versión para PC se harían cosas que no fueron posible en consolas, pero lamentablemente nunca se anuncia aunque el tema se viene tocando desde que paso a llamarse Final Fantasy XV el proyecto. Pero la esperanza es lo último que se pierde ¿no?

Sea la razón por la que se decida probar esta juego, está claro que esta será uno de los juegos que habrá que jugar este año y seguramente lo veremos compitiendo por el GOTY (aunque la competencia ya es fuerte con Dark Souls 3).

Arriba: Si bien el protagonismo se lo lleva Noctis y su "boy band", no hay que negar lo enigmático que han lucido las féminas que hemos podido ver en los recientes trailers.

JUEGOS NOVEDADES

UNCHARTED IV

EL DESENLACE DEL LADRÓN

DATOS:

Plataforma:
PS4
Género:
Aventuras
Desarrollador:
Naughty Dog

Lo dijimos el número anterior, lo esperábamos con ansias, y finalmente podemos decir ya seguros: Uncharted 4 es el mejor exclusivo de Playstation 4 a la fecha. Junto con Bloodborne son los dos juegos por los que hoy en día, tienes que tener una Ps4, así de simple. En Uncharted 4 nos encontramos con un Nate ya retirado y casado, que solo recuerda con nostalgia sus aventuras pasadas, pero bastará que entre en aparición un hermano perdido y un tesoro inimaginable para que los motores se pongan en marcha, y volvamos a tener a nuestros aventureros favoritos atravesando el mundo y enfrentando todo tipo de peligros para encontrar en este caso

Pero hilemos fino. El gameplay de este nuevo Uncharted es sencillamente maravilloso, la introducción de sigilo como opción en misiones y las refinadas al manejo de las armas, dan por resultado el Uncharted que más se disfruta disparando, pero tambien, el que menos disparo tiene de la saga. Es que U4 balancea mucho entre la aventura, plataforma,

piezas cinematográficas, sigilo, puzzle y tiroteos. Atrás estaban los tiempos donde tiroteos en oleadas y a cubierto eran la tónica del día. El uso del gancho, algo sumamente necesario para avanzar en estos nuevos mapas que son gigantes, y que dan sensación de que somos solo una piedra en un oceano de rocas, se ha vuelto fundamental, tanto para la historia como para el multijugador. El online de U4 es muy adictivo y entretenido, cuentas con modos no muy revolucionarios, ya sabes, domina y muerte por equipos, pero la inclusión del gancho, el diseño de los mapas, el uso de poderes místicos y más, lo transforman en una experiencia deliciosa.

Sin duda que cuando acabes el juego, esta debiese ser tu parada obligada. La IA de los enemigos está muy bien lograda, como así la captura facial de los personajes, los que dotan a la campaña de una sensación única. La historia dura aproximadamente unas 15 horas y es sumamente rejugable en dificultades mayores, de hecho la Difícil no se nos hizo complicada para nada. Esta gran rejugabilidad más allá de ser por alternativas o diferencias de gameplay, es porque este juego está tan bien construido, tan bien hecho,, que querrás volver a él una vez acabado. Los capítulos de la historia nos llevarán por una fuga de prisión sudamericana, explorar catacumbas de Escocia,... en fin, este Uncharted es por lejos el más aventurero, grande y bien armado de la saga. Y sin duda el más hermoso.

Se nota el regreso de Neil Druckmann y Bruce Straley, dos de los máximos responsables de Uncharted 2, quienes llegaron a darle el cierre de oro que la franquicia necesitaba. Una joya. Poner más imágenes o hablar más sobre este juegazo no haría justicia a toda la maravilla que esconde.

¿RECOMENDADO? **Si**

pot Lobo Menares

OVERWATCH

>> LA ÚLTIMA APUESTA DE BLIZZARD YA ESTÁ AQUÍ

Acento británico, dos pistolas siempre cargadas, y una velocidad capaz de doblegar incluso al tiempo mismo. Su nombre: Tracer, sin duda el rostro más identificable de la nueva apuesta de la casa Blizzard, el frenético Overwatch. Overwatch es un juego de acción en primera persona, donde podremos escoger entre diversos y coloridos personajes hasta formar un equipo que deberá cumplir ciertas misiones para ganar la partida. Sin duda que a muchos les recordará Team Fortress, pero Overwatch cuenta con tal nivel de personalidad propia, personajes diversos, atractivos y una puesta de arte y colores que será imposible no sentirse ante un producto nuevo, fresco y muy seductor.

DATOS:

Plataforma:
PS4 / Xbox One / PC
Desarrollador:
Blizzard
Género:
Hero Shooter
Fecha de Salida:
Ya Disponible

Abajo: Cuidado con la araña! Esa frase por dios que cobrará sentido cuando te topes con Widowmaker.

EN OVERWATCH CADA HEROE SE SIENTE DIFERENTE, 21 PERSONAJES 21 FORMAS DE JUGAR UNA PARTIDA.

Vamos a ser francos, el juego es una auténtica pasada. Una fuente de entretención, con hermosos y originales diseños, y una acción vertiginosa que llama a jugar en equipo y ponernos la camiseta de verdad para sacar adelante las partidas y cuidar a los nuestros. Por el lado negativo, nos encontraremos al momento de su salida con 21 héroes, 12 mapas y solo 2 modos de juego, lo que sin duda se hace poco para un juego de $60 dólares en consolas. Si bien se nos asegura que habrá mucho contenido post lanzamiento, el mal sabor de boca de Street Fighter V nos deja con un poco de recelo ante esta fórmula. Esperemos que Overwatch nos pruebe lo contrario. De todas formas, los 21 personajes y mapas son tan diversos entre sí, y los dos modos tan adictivos, que cada vez que decidamos elegir un nuevo personaje para la partida, se sentirá casi como un juego completamente nuevo. Es que la mayor fuerza de Overwatch está en su tremenda rejugabilidad y adictividad. sin que te des cuenta pasarán los minutos... horas y tu

Izquierda: Los combates se disputan centímetro a centímetro, segundo a segundo. Un equipo preocupado de sí mismo es fundamental.

entretención no bajará. Los personajes se dividen entre: Ataque, Defensa y Soporte. Tracer, por ejemplo, es un personaje muy rápido, que para quienes somos fans de este tipo de clases efectivas y veloces, resultara como caído del cielo. El doblaje en español latino es de muy buena factura, con conocidas voces que harán de tu inmersión en este universo algo muy agradable y familiar. Un detalle que diferencia mucho la versión de consolas y PC, es el tema del apuntado con control, que en PC transforma a personajes como McCree en letales máquinas de muerte, pero que en consolas se siente más lento, a pesar de subir al máximo la sensibilidad, no refleja esa sensación de reflejo/movimiento inmediato de su contra parte en ordenador. Vamos a los puntos fuertes del juego. El diseño de arte, los personajes y colores son espectaculares y gozan de real personalidad. La gráfica funciona de maravillas corriendo a sólidos 60fps tanto en PC como en PS4. No hemos experimentado caída de frames alguna. El gameplay es veloz y cumplidor, el control se asienta perfecto, y no se siente lag o problema alguno. La variedad de personajes y clases es efectiva y se siente, resultando en una oferta para todos los gustos, de personajes como Widowmaker y Soldado76 para los fans de los FPS, a personajes Melee brutales como Reindheart o sanadores como Mercy, todos son efectivos siendo bien usados y afianzados a tu estilo de juego o ánimo. Los mapas son variados y divertidos, se siente variedad y no un solo mapa coloreado de forma diferente. Hay de momento 3 modos de juego: Asalto donde atacarás o defenderás una zona enemiga, Escolta, donde procederás a acompañar un vehículo cual caravana del oeste protegiéndolo de los enemigos y Control, donde deberás tomar áreas del mapa hasta que su "control" respectivo llegue al 100%.

Overwatch impulsa al juego en equipo, la comunidad ha sido excelente hasta ahora, y cada personaje tiene su uso, ya que como las muertes se comparten si has contribuido a la eliminación de un enemigo, te motiva a participar y diseñar juegos y tácticas con tus compañeros. Los personajes de soporte son fundamentales. Las habilidades especiales de cada personaje son muy fieles a su personalidad, y tremendamente útiles. En el caso de tracer posee el Blink (Moverse a la velocidad de la luz) y el de retroceder el tiempo breves segundos. También poseen una especial suprema que irás cargando mientras juegas y que suele tener un impacto bastante alto. Saber usar tus habilidades e integrarlas a tu modo de juego es fundamental. Todos los personajes cuentan con 3 habilidades especiales según su clase y personalidad.

En resumen, muchachos estamos ante un nuevo tipo de juego que, si bien toma cosas de otros juegos, ha sabido posicionarse y mezclar todo en algo que se siente fresco y adictivo, y que sin duda mantendrá una alta base de seguidores, ya que lo más lindo de Overwatch, es que verdaderamente se siente como un juego para todos, desde los fans de los shooters o de los beat em up, todos encontrarán algo aquí. El arte es de un cuidado tal, que nos hace lamentar que no se haya podido incluir algún tipo de campaña o modo historia, que utilice y expanda la interesante trama que hemos podido ver en los cortos animados. Quizás el único pecado de Overwatch es no haber ambicionado más, porque calidad hay y de sobra. Lo único a lamentar es nuevamente la relación precio/contenido, pero esperamos y confiamos en Blizzard, al menos hoy elijo hacerlo y espero con ansias todo el contenido prometido.

¿RECOMENDADO? **Si**

pot LOBOMENARES

DARK SOULS III

PREPÁRATE A MORIR MIL VECES

DATOS:

Plataforma:
PS4, Xbox One, PC
Género:
Acción RPG
Desarrollador:
From Software

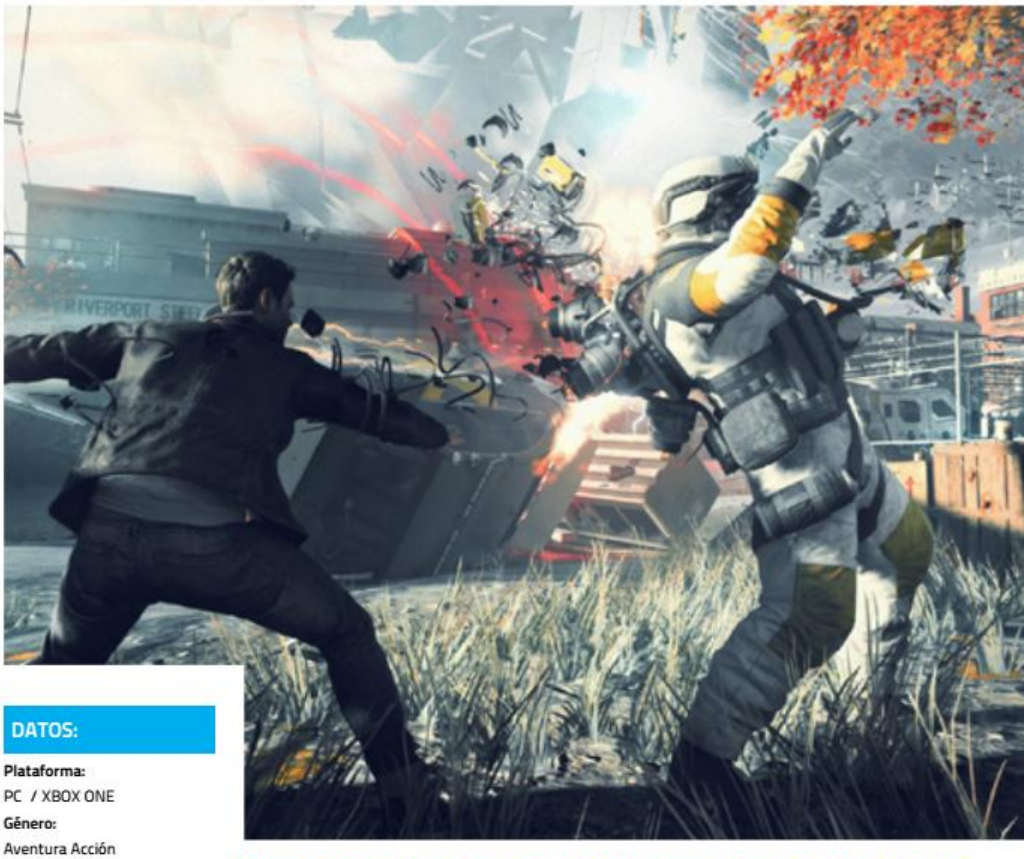
Con una historia un poco más entendible que en las dos entregas anteriores, nosotros somos uno más de los héroes muertos vivientes rondando por la tierra de Lothric, el mundo está a punto de sumergirse en una oscuridad apocalíptica, donde la única esperanza es la de poder "unir el fuego" cazando y matando a todos los otros héroes que se han unido al fuego anteriormente. Muchos conocemos lo que es jugar un juego llamado Dark Souls o Bloodborne, dicho esto, es para mí un terrible agrado expresar que vamos a morir, una, dos y muchas veces al ir avanzando por estos lúgubres paisajes. Pero es la maravilla de este tipo de juegos, sufrirla con algún enemigo, ser perseverante hasta derrotarlo y casi querer hacer fiesta con los vecinos al lograrlo. Esa es el alma de los Dark Souls, un reto de principio a fin y que ahora al tomar algunas cosas de Bloodborne, hace sentir que es una aventura épica y riesgosa, donde queremos luchar hasta con los dientes para poder llegar al final. El ritmo del juego ha cambiado, se siente realmente lo que es el "peso" del equipo que estamos llevando, si andamos con mucha armadura y escudo pesado, se siente lo lento que corremos, esquivamos. Por el otro lado andar semidesnudo es el paraíso para poder esquivar, pero si te llegan a tocar... amen. No obstante, el gameplay se siente muy parecido a sus antecesores, donde tenemos para atacar y bloquear si tenemos un escudo, ahora nos presentan una nueva forma de poder jugar: las armas tienen su propia habilidad. Esto entrega un nuevo abanico de formas de lucha, por ejemplo, algunos escudos tienen la habilidad Parry que permite desorientar a los enemigos que estén a punto de golpearlos y refractar el impacto, espadas que nos permiten hacer un ataque que tira al suelo a nuestros enemigos, como muchos estilos diferentes de movimientos que permiten darle un toque personal a nuestro personaje. Las peleas son intensas, sobre todo en los jefes. Imponentes, despiadados y complicados son las tres palabras que mejor describen mi experiencia contra ellos, incluso llego a decir que son los más difíciles que me he topado hasta el momento donde esta Bloodborne en el listado de juegos, cada uno con estilos de combate diferentes, movimientos que muchas veces pienso que van a hacer y terminan cambiándolo a mitad de camino. No siguen muchas veces el clásico 1,2,3, nos sorprenden con 3,1,2 o 2,3,1 hasta incluso nuevos movimientos que no habíamos visto antes y eso le da un toque excelente para estresarnos y disfrutar de los combates como realmente son: batallas épicas en este mundo oscuro. Dark Souls III es un juego que recomiendo a ojos cerrados, paisajes increíbles, enemigos peligrosos, frustración que se transforma en alegría al superar enemigos difíciles. Con los nuevos arreglos que hicieron gracias a Bloodborne han logrado mostrar una nueva cara a esta franquicia, evolucionar el estilo de juego a otro de acción peligroso que te pone los pelos de punta.

El juego corre de maravillas en consolas, y quiero destacar el gran trabajo para el port de PC, donde se mantiene a estables 60fps con la posibilidad de usar control de Xbox One. De lujo.

¿RECOMENDADO? **Si**

pot Noobfather

QUANTUM
BREAK



DATOS:

Plataforma:
PC / XBOX ONE
Género:
Aventura Acción
Desarrollador:
Remedy
Lanzamiento:
Ya Disponible

EL MANEJO DEL TIEMPO ES LA PRINCIPAL NOVEDAD EN EL GAMEPLAY DE ESTE SHOOTER EN TERCERA PERSONA.

La nueva entrega de los chicos de Remedy es un título que llega a revolucionar lo que conocemos como videojuego, transformando la experiencia de vivir una aventura que controlamos con el mando, de forma tridimensional, uniendo serie de Tv con actores reales y pixeles, de forma natural, coherente y que resulte una suerte de híbrido que llegue realmente a plantear un nuevo género dentro del mundillo gamer. ¿Lo logra? Eso pasamos a detallar a continuación. El juego cuenta con una tremenda historia, con excelente factura y complementada de manera natural como nunca antes se había visto con una serie de TV con reconocidos actores, desde Shawn Ashmore ("X-Men") como el héroe Jack Joyce, Aidan Gillen ("Game of Thrones") como su némesis Paul Sereno y Dominic Monaghan ("El Señor de los Anillos"), como el hermano genio de Jack, William. Si hay algo que no vamos a dar a conocer en este análisis es la historia, ya que lo mejor del juego es como te vas sorprendiendo con cada giro de la misma, y el poder contemplar los resultados de tus decisiones a imagen real con la serie de TV, eso sí, por mucho que todo varíe, que veamos capítulos diferentes basados en las decisiones que tomamos en cada capítulo del juego, el desenlace final de nuestra aventura será el mismo, pero esto no quita la alta rejugabilidad de la entrega. Saber qué hubiese pasado, que veremos al tomar una decisión distinta, es algo que en Quantum Break nos dan ganas de saber e invertir nuestro tiempo. Te adelantaremos eso sí que la historia involucra a dos amigos y un experimento que sale horrible, acabando en una épica aventura en donde el tiempo mismo se verá convertido en una herramienta de combate.

El gameplay se focaliza en tres aristas, por un lado, tenemos el shooter de cobertura en tercera persona, por el otro las fases plataformeras utilizando nuestros poderes y finalmente los puzles que iremos resolviendo mediante la utilización de nuestras habilidades. Las tres aristas funcionan bastante bien, pero ninguna se destaca como algo realmente fabuloso por sobre el resto, la acción de cobertura es algo que ya hemos visto mucho antes, y si bien los poderes nos transforman el gameplay en algo muy novedoso, la poca dificultad que hemos encontrado del juego nunca nos lleva a obligarnos un uso estratégico de los mismos. A decir verdad, en un comienzo Aidan nos ha resultado un poco súper poderoso al lado de nuestros enemigos. Esto se ve mejorado con el avance del título, al aparecer un gran número de diversos y más complejos adversarios que buscarán hacernos la vida imposible. Las plataformas si bien funcionan, no acaban por realmente sentirse en casa, muchas veces nos daba la impresión que Aidan estaba casi patinando de un lado a otro en vez de caminar o correr, por otro lado, los puzles, si bien son simples y no muy rompe mentes, están bien empleados y sirven de una suerte de aire fresco a la acción. Lo mejor de quantum Break es sin duda la narrativa del juego, la mezcla de la serie de Tv con la acción del videojuego se da de forma natural, lo que apoyado por una excelente gráfica en el caso del juego y una muy buena producción y trabajo actoral en la serie de TV, dan como resultado la primera obra auténticamente original de esta generación. A pesar de que ya has jugado shooters antes, acá sentirás que eres parte de algo diferente, de algo nuevo, de algo que de seguir experimentando en este terreno pueda llegar a sorprendernos de maneras impensadas hoy. Por el lado negativo, podemos mencionar que, si bien el gameplay está muy bien logrado, los enemigos hay un punto que se alcanzan a sentir un tanto monótonos, y al igual que en The Division, se siente un poco como "Oportunidad Perdida" de haber jugado más con la imaginación y lanzado más variedad a la parrilla. Pero la experiencia general, es sin duda muy recomendable. La versión en PC corre a 60fps y luce que quita el aliento.

¿RECOMENDADO? **Si**

por LoboMenares

DOOM

REGRESO AL MAL ORIGINAL

DATOS:

Plataforma:
PS4, Xbox One, PC
Género:
Shooter en Primera Persona
Desarrollador:
ID Software

Qué difícil me es analizar este título. La franquicia Doom en ningún caso pasaba por un mal momento, luego de los clásicos, llegó el impresionante y terrorífico Doom 3 que nos entregó un fuerte avance en narrativa y mecánicas del juego, sacándolo de ese sentir "arcade" de pasillo, donde solo corríamos matando demonios y abriendo puertas. Se optó por un juego más pausado, atmosférico y que tomaba elementos incluso de los survival horror, el resultado fue memorable. Con el nuevo Doom, ese camino fue borrado de cuajo, y se ha optado por volver al origen de la franquicia, con un juego de disparos pasillero y frenético que goza de altos niveles de violencia y brutalidad. Se han integrado ejecuciones, que si bien en un momento pudisesn molestar por detener la acción, acaban por funcionar, ya que son rápidas, optativas y te sirven para recuperar salud.

El juego en su premisa funciona, es Doom, es demasiado Doom. Quizás ese es su mayor fuerte y su mayor debilidad, ya que el juego sin duda encantará a los jugones más viejos, pero será difícil de tragar por generaciones que hoy en día, tienen los ojos puestos en la evolución natural del género, con entregas como Overwatch o Battleborn. Doom es shooter a la antigua, rápido sin mucha justificación ni historia, luciendo de maravillas y corriendo de lujo a 60fps en las tres plataformas, sin duda funciona como una fiel y actualizada muestra de lo que es el Doom original. Es tanta la influencia de los primeros doom, que hay zonas del escenario donde podremos contar con muros al estilo pixelado del primer juego, que se fundirá de forma perfecta con esta nueva entrega.

El multijugador es algo extraño. Por un lado es muy divertido y adictivo, con variados modos que van desde los clásicos dominios de zona o muertes por equipo, a un completo editor de escenarios, que está disponible incluso en consolas. Pero por otro lado, nos e puede evitar sentir ese aire añejo, visto, explorado. No por nada ha pasado la tremenda cantidad de años en el género, y con ello su natural evolución.

El juego lo recomiendo absolutamente a los fans de los shooters a la vieja escuela, los fans de la saga y quienes quieran tener acción rápida, violenta y sin trama o complicaciones. Para quienes vengan de Doom 3 esperando ver algo similar, temos e irán bastante decepcionados. El juego en ningún caso es malo, es muy divertido y bien hecho, pero se siente un retroceso, en un camino que iba perfecto. El precio por otro lado, nos parece un poco alto, con 39 dólares de valor, hubiese sido recomendación segura.

¿RECOMENDADO? **Si** (Fans)

por Lobo Menares

HITMAN

REGRESA LA BALEADA CAJITA DE ARENA

DATOS

Plataforma:
PS4 / Xbox / PC
Desarrollador:
Square Enix
Distribuidor:
Square Enix
Lanzamiento:
Ya Disponible

LA SAGA

Hitman es una franquicia que goza de notables entregas. Este era un título que esperabamos... pero, ¿En Capítulos?

Después de mucho tiempo volvemos a ver al peligroso agente 47, en esta ocasión se enfoca en sus misteriosos comienzos, como él llega a ser conocido como tal y su relación con Diana Burnwood, una de las "manipuladoras" dentro de la agencia internacional de contratos o ICA. Pero algo que siento totalmente innecesario, es como cambiaron esta franquicia a un formato por episodios. Sé que la motivación es completar la experiencia a un nuevo nivel, crear misiones realmente dinámicas, etc. No obstante, para Hitman se siente como una especie de "Demo", donde nos presentan la introducción de como ingresa el agente 47 a la ICA, para después ser mandado a su primera misión en Francia a nada menos que un desfile de moda y ya está, termino el capítulo. Y la sensación con la que uno termina es la de vacío, hasta inclusive un gusto a poco que no llega a satisfacer. Square Enix en todo lo que tiene ver a Gameplay mantiene muchas raíces de Blood Money y un poco de Hitman Absolution, donde el sigilo vuelve a predominar pero que al cometer errores uno puede escapar si piensa de una manera rápida, fría y efectiva. Entregando un pequeño margen de prueba/error que antes no se podía ni siquiera soñar dentro del universo Hitman. La historia, o lo que alcanzamos a ver de ella, cumple, pero no lo suficiente para que ansíes el siguiente capítulo.

Arriba: El sigilo es nuevamente la principal herramienta a nuestra disposición. Si bien esto a veces se torna un poco ridículo con los trajes de pollito por ejemplo, el juego logra mantener y sustentar una buena, pero corta narrativa.

¿RECOMENDADO? **No**

pot NOOBFATHER

SENRAN KAGURA

ESTIVAL VERSUS

DATOS

Plataforma:
PS4 / PSVita
Desarrollador:
Tamsoft
Distribuidor:
Marvelous
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

Las chicas de Senran Kagura hacen su debut a la pantalla grande, llegando por primera vez a PS4 con Estival Versus. Esta nueva entrega se centra en Ryona y Ryobi y los sucesos que ocurrirán durante los 8 días que dura el festival en que todas las chicas se verán atrapadas, donde una vez más deberán ponerse a prueba enfrentando a los grupos rivales. Senran Kagura es un juego estilo Musou (Dinasty Warriors) pero con chicas voluptuosas, rupturas de ropa, y un gameplay más inclinado a los combos y juego aéreo gracias al Aerial Rave. El fanservice es uno de los factores más fuertes del juego, con trajes que se rompen en pantalla y otros detalles. Si te gusta el Anime no te arrepentirás de adquirirlo.

KILLER INSTINCT

LA BATALLA LLEGA A WINDOWS 10

DATOS

Plataforma:
WINDOWS 10
Desarrollo:
Iron Galaxy
Distribuidor:
Microsoft
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

Se estrena nueva temporada de KI y al fin la saga da el salto a Windows 10. Los personajes nuevos incluyen a Rash, Arbiter de Halo, Tusk y Kim Wu, estos dos últimos que regresan del clásico Killer Instinct. Cada uno de ellos cuenta con movimientos únicos que hacen referencia a la franquicia de donde salieron, como es el caso de Rash que transforma sus extremidades en armas, tales como hachas, botas con espinas, etc. Una lástima que para la versión de Pc, existan algunos problemas de compatibilidad con Fighting Sticks, ya que el juego luce mejor que nunca y corre como los dioses. Si no lo probaste antes, ahora es cuando, ya que además incluye todos los personajes de las anteriores temporadas.

CAPITAN AMERICA: CIVIL WAR

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE PLAYSTATION 4 AL FIN LLEGA

DATOS:

CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR
Director: Anthony & Joe Russo
Intérpretes: Chris Evans; Robert Downey Jr; Scarlett Johansson; Elizabeth Olsen; Paul Bettany; Paul Rudd; Jeremy Renner; Sebastian Stan; Chadwick Boseman; Anthony Mackie; Don Cheadle; Tom Holland; Emily Van Camp; Marisa Tomei; William Hurt; Martin Freeman; Daniel Bruhl
Superheroes
2016

En la que parecía ser una misión como cualquier otra, buscando al terrorista conocido como Crossbones, un equipo de los Avengers, encabezado por Steven Rogers, el Capitán América (Chris Evans) se ve sobrepasado cuando accidentalmente, Wanda Maximoff, Scarlet Witch (Elizabeth Olsen) vuela varias oficinas de un edificio en Nigeria, causando varias víctimas fatales. Así, tras una serie de acontecimientos similares, los gobiernos del mundo firman un acta destinada a regular la actividad de los Avengers y demás vigilantes enmascarados.

Un culposo Tony Stark, Ironman (Robert Downey Jr) suscribe el acta, pero Rogers, desconfiando del uso que se le pueda dar al acta, no comparte la misma opinión. Días después, un atentado contra la sede de la ONU en Viena, es atribuido a James Bucky Barnes, el Soldado de Invierno (Sebastian Stan), viejo amigo de Rogers, a quien ha intentado localizar por años, Rogers y Stark entran en un conflicto que pondrá en serio riesgo al equipo de héroes...Cuando se estrenó Batman vs Superman, se evidencio la enorme ventaja que Marvel Studios le lleva a DC Comics al hablar de universos cinematográficos. Capitán América: Guerra Civil es la ratificación de ese proceso, dejando en un no muy buen pie a la competencia. Con este último filme, Marvel puso en real vergüenza el primer paso de su competencia a la hora de hablar de adaptaciones y universos conectados. BvS, pretendiendo pasar por un filme serio, termina siendo tan pretencioso que se hace largo, y uno encuentra demasiadas cosas que le sobran. Es una película que funciona a grandes rasgos, pero falla en pequeños detalles que, en sumatoria, afectan considerablemente el resultado final.

¿AVENGERS 3? NO, PERO CASI. MARVEL REALMENTE SABE COMO MONTAR UNA FIESTA

Arriba: Marvel nuevamente lanza toda la carne a la parrilla, en un film cargado de acción.

Abajo: Finalmente podemos ver a Spiderman integrado de forma oficial al universo fílmico de la Marvel. Caracterizado como un adolescente de lengua fácil, nos ha encantado.

(no es menor el hecho de que una de las escenas clave de la película sea más motivo de memes que de aplausos). CA Civil War, durando las mismas dos horas y media, se siente que pasan volando. Queda la sensación de que cada cosa está en su lugar, no quedan hechos en el aire, se cierran adecuadamente, cada pieza se ha colocado de modo funcional, en el momento y lugar correcto, todo lo cual ayuda a que la película cumpla su cometido. La introducción de nuevos personajes, por ejemplo, forzada y fuera de

Arriba: Si alguien se "roba" la película en esta entrega es sin duda la bella Elizabeth Olsen, en su papel de la Bruja Escarlata.

contexto en BvS, aquí fluye con naturalidad, bastándonos un par de frases y hechos para entender que monos pintan aquí personajes como Black Panther o el reintroducido Spiderman (dueño de algunos de los mejores momentos del filme), las escenas acción se ven logradas y hasta aplica un par de plot twist que encajan. Y es que la fórmula Marvel es una fórmula ya conocida, repetida si quieren, pero que funciona. Fórmula que resulta más simple de lo que parece. Pensar qué le gustaría ver al fan (al fan, al lector de superhéroes, no al niño rata que odia todo en su canal de Youtube grabado en el garaje de la casa de los papás) e incluso al que no es seguidor del género, pero va al cine a pasarlo bien, es decir, armar un cuento bonito de ver y comprensible para cualquier espectador, más allá del fan service y del easter egg que los lectores más recalcitrantes adoran ver, pero sin olvidar ni despreciar al espectador no militante.

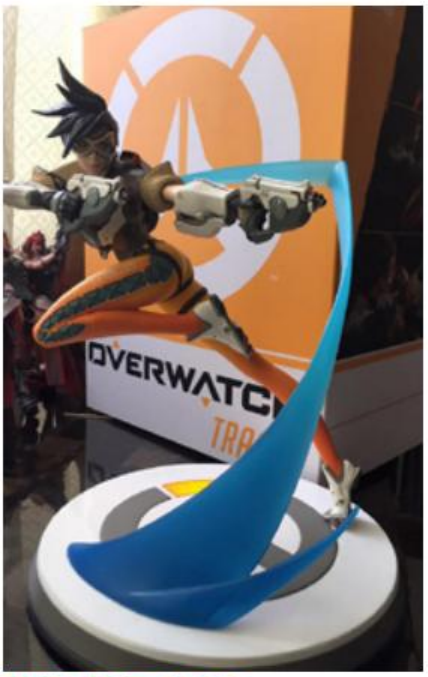
Está claro que Civil War no es un filme perfecto, pero yo no pagué una entrada para buscar imperfecciones, sino que para pasar un buen rato, y en ese sentido cumple. Y es saludable que, en una época en que algunos estirados ya empiezan a alegar que están saturados de superhéroes (si, sé que eso pasará en algún minuto, pero no todavía, no si se siguen haciendo películas como Deadpool o como ésta), Civil War demuestra que el modelo Marvel aún funciona bien, que la química entre intérpretes y personajes, se mantiene intacta, así como contribuye a cohesionar el universo fílmico de Marvel. Esta ya es la decimotercera película del Marvel Cinematic Universe, y el desgaste natural de todas las cosas no se nota. Por el contrario, la cinta se siente fresca y novedosa. Buena mano de los directores Anthony y Joe Russo, hay que decir. Si para Joss Wheddon ya debe haber sido complicado trabajar con siete u ocho personajes en las dos primeras Avengers (funcionó a la perfección la primera, no del todo bien en la segunda) esta aventura que reúne a más de una docena de personajes pudo haber colapsado a cualquiera, pero estos realizadores, que ya demostraron lo que valían en la anterior The Winter Soldier, son capaces de manejar todos estos egos y personalidades, sin que se desborde la historia.
El tiempo no más dirá si Civil War está a la misma altura de la primera Avengers, aún la mejor película del combo, indudablemente se queda en la parte más alta de la lista de cintas Marvel. Espero que Zack Snyder haya tomado apuntes.

.

Por **Lobo Cinépata**

ROCK&TOYS>>

FIGURAS, MUÑECAS Y MAQUETAS.



BLIZZARD GEAR

La empresa es muy cuidadosa con sus productos, al contar con licencias de la talla de Warcraft, Starcraft, Diablo y ahora Overwatch, destaca mucho pro buscar mantener a su fanbase contenta con productos realmente de lujo. Para que puedas vitrinear, te recomendamos visitar http://gear.blizzard.com/

TRACER

Figura de Colección

Si hay algo que salta a la vista apenas desempacamos la figura, es el peso que tiene. Realmente se reconoce que no estamos ante un producto cualquiera, sino ante una figura realizada con cuidado y para destacar al personaje más carismático de Overwatch, la nueva maravilla de la casa Blizzard. Pero ahora me siento, y dejo que Bellenia nos cuente en detalle su análisis para esta figura de lujo.

La figura está sumamente bien hecha, cuenta con material de calidad y peso considerable, lo que puesto sobre una base con luz acaban por conformar una figura de alta gama de las coleccionables. Tracer está bien representada y caracterizada, el traje, la postura, las armas y la ropa la igualan a su original de pixeles, que gracias al efecto que logra el detalle exterior azul que se monta en la base, da la sensación dinámica precisa, que va con un personaje cuya característica más importante es la rapidez. Si bien los detalles están muy bien logrados, debo reconocer que hay algunos detallitos un tanto toscos. El rostro no me acaba por convencer al 100% cuando está visto de frente, y me da la sensación de una chica haciendo cosplay de Tracer, más que de Tracer misma, no así al verlo de costado, donde funciona mucho mejor. Pero este es un detalle muy común con todas las figuras "gringas", independiente de la gama que sea. En cuanto al coloreado, si bien está

Arriba: Lo mejor de la figura es sin duda el cuidado con que está esculpida, y la calidad del material. Por el lado negativo, nos habría encantado un mayor trabajo de coloreado.

en general bien realizado, hecho en falta mayor trabajo en la zona del cabello o mayor detalle en la chaqueta, pero solo en detalles. La figura está esculpida de forma sumamente ingeniosa, ya que si bien las proporciones no siguen ninguna regla, o resulten un poco extrañas, se entiende que es en base a un personaje de fantasía, puestas en marcha por un sentido absolutamente estético.

La base que se enciende me parece un diseño muy divertido,pero siento que es un gadget o artilugio extra, que suele ser empleado por los modeladores americanos, como para darle ese toque extra, ante la superior industria nipona. Lo interesante es que aquí, con esta figura, funciona y logra ser parte del concepto más que solo un añadido.

La figura sin duda que vale la pena, es de alta calidad y está muy bien hecha. Si el coloreado hubiese sido trabajado más, estaríamos ante una pieza indudablemente aún superior, pero así como está, podemos decir que sin duda luce fenomenal.

Para finalizar, si desean buscar la figura, les contamos que su valor referencial en Blizzard Gear es de us$150, que distan bastante de los inescrupulosos 500 dólares que ya están pidiendo algunos por amazon u otros portales de venta online.

por Bellenia

desTHORNILLATE>>

"Tornillo hace la wea que quiere."

Pablox Pendragon Bravo sobre el contenido PS4 Plus del mes de Marzo

"Basta de la tiranía de tornillo"

Sr. Pinto sobre Street Fighter V

"a mi tornillo me prometio el mundo"

Jonathan Rojas Castro sobre el nuevo Hitman y su sistema de venta por capítulos.

"tornillo devuelveme mi juventud ! ! !"

Nelson Navarrete sobre Sonic Movie

"Donde esta tornillo ah"

Rodrigo Alexander

VISITA NUESTRA COMUNIDAD @ **FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL**

DESTACAMOS HOY:

STAR WARS KYLO REN HELMET
BLACK SERIES EDITION,

GW
041

CRAFTSMANSHIP
KOTOBUKIYA

DC UNIVERSE

Av. Providencia 2209, Local 041
Paseo Las Palmas, Metro Los Leones

Hot Toys

Buscanos en Facebook
Gameworld 041

TAKARA TOMY

ESPECIALISTAS EN PRODUCTOS PARA EL COLECCIONISTA

CIENTOS DE FIGURAS Y ACCESORIOS IMPORTADOS DIRECTAMENTE. TRABAJAMOS CON PRODUCTOS BANDAI, GOODSMILE COMPANY NINTENDO, KOTOBUKIYA, MARVEL, DC COLLECTIBLES, STAR WARS, TAMASHI NATIONS, MINECRAFT Y MUCHO MÁS. LICENCIAS EXCLUSIVAS.

Recueda visitarnos en nuestra web www.geekz.cl donde podrás registrarte y comprar online a gusto.
Tambien puedes visitarnos en nuestra fanpage Facebook.com/Geekzcl y participar de concursos y promociones exclusivas para nuestros clientes.